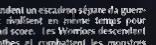
MIDWAY
Wizard of Wor
T.M.
"Welcome to my Dungeons of Wor"
MIDWAY
VIDEO IS OUR GAME
1981 MIDWAY MFG. CO. All rights

MIDWAY

Wizard of Wor™

1 ou 2 joueurs peuvent y jouer en même temps. Jeu vidéo entièrement en couleur ..PARLANT

Les joueurs commandent un escadron séparé de guerriers "Worriors" et rivalisent en même temps pour obtenir le plus grand score. Les Worriors descendent dans divers labyrinthes et combattent les monstres Worlings visibles et invisibles et peut-être la Sorcier lui-même. Le travail d'equipe quand deux joueurs jouent ensemble est important, mais l'on n'a pas à sélectionner cette méthode de jeu si l'on choisi le jeu à 1 joueur l'ordinateur devient le second joueur.



Il est facile de déplacer les Worriors dans les donjons avec le levier de commande à quatre directions et le bouton de tir contrôlant leur tir. La précision de champs unifiée.

L'idée du jeu est de descendre dans les nombreux donjons du SORCIER DE WOR, d'abattre les monstres, de battre le Sorcier et de marquer le plus de points possibles.

Les diagrammes des labyrinthes des donjons qui sont munis d'issues à chaque extrémité, apparaissent au hasard. Ces issues sont utilisées par les Worriors comme sortie ou entrée stratégique pour déjouer les monstres Worlings. Elles sont aussi des moyens de fuite pour le Worluk. Si ce monstre est abattu par l'un des joueurs, le nombre de points qui suivra, sera doublé. L'écran du radar révèle l'emplacement général des monstres invisibles dans le labyrinthe pour alerter les Worriors.

Pendant toute la durée de la partie, le Sorcier parle aux joueurs en utilisant 71 phrases de défi pour les inciter à jouer. L'écran en vidéo tout en couleur et accentué par les sons et la musique qui vont hanter.

Partie à 1 joueur
1 pièce - 2 "Worriors"
2 pièces - 5 "Worriors"

Partie à 2 joueurs
2 pièces - 2 "Worriors" chacun
4 pièces - 5 "Worriors" chacun

(Réglable par l'exploitant)

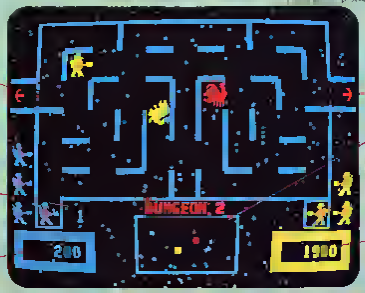
"Copyright 1981 MIDWAY MFG. CO. All rights reserved

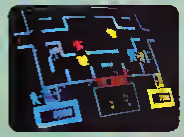
LES DONJONS DE WOR

DONJONS DE BASE Consistent d'un passages court et d quelques [illegible] longs. Au début [illegible] alors un ou [illegible] sa fluvoir. Dès que le dernier Burwor est abattu, les Garwors jaunes et les Thorwors rouges entrent en bataille.

Quant aux [illegible] depuis, à proclamation [illegible] ennemi [illegible] ennemis [illegible] Si [illegible] un [illegible] les ponts qu'emprunte [illegible] échanger [illegible] Worlings.

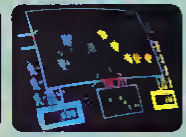
WORLUK
[illegible] Worluk [illegible] esprits [illegible] Si [illegible] un [illegible] les ponts qu'emprunte [illegible] échanger [illegible] Worlings.





LABYRINTHE Apparaît une fois que le premier Worrior donné en prime est accordé lorsque tous les monstres d'un Donjon réglable par l'exploitant. Le plus difficile des donjons de base avec une zone ouverte au milieu du labyrinthe. Donne un avant-goût des donjons Worlord.

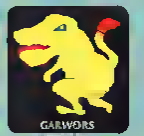
DONJONS WORLORD Les donjons [illegible] et les plus difficiles [illegible] des [illegible] à fond et [illegible] Dans les Donjons [illegible] jusqu'à [illegible] Worlord.



LA FOSSE Apparaît comme [illegible] une fois que le deuxième Worrior donné en prime est accordé. C'est une zone entièrement ouverte où il n'y a aucun mur et où les Worlings se cachent qui demandent le plus d'entre eux survivre. En abattant tous les Worlings, le Worluk et le Sorcier, on a l'avantage de pouvoir continuer à jouer.

LES COMBATTANTS

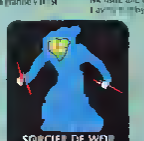
BURWORS
100 Points
[illegible] bleu [illegible]



GARWORS
200 Points
[illegible] couleur jaune [illegible]

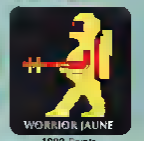
THORWORS
500 Points
[illegible] rouge. [illegible]

WORLUK
1000 Points
Marque double
[illegible]



SORCIER DE WOR
2500 Points
[illegible]

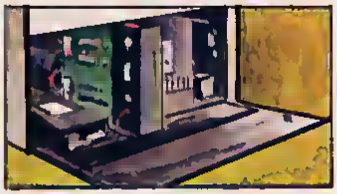
WORRIOR BLEU
1000 Points
[illegible]



WORRIOR JAUNE
1000 Points
[illegible]

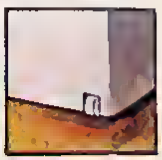
Trois modèles MIDWAY:

- **Console Standard -** Hauteur 170 cm, largeur 63 cm, profondeur 70 cm.
- **Mini-Myte™ -** Hauteur 148 cm, largeur 50 cm, profondeur 60 cm
- **Table de cocktail -** Hauteur 73 cm, largeur 80 cm, profondeur 55 cm



Tiroir à tirer pour l'entretien
L'entretien de tout le systeme électronique se fait par l'avant du modele Console (A l'exception du moniteur).

Chute du monnayeur èclairée
Sur tous les modeles



Facile à déplacer
Le modele Console est monte sur roues.

Système de son "Tri-Phonic"
Un jeu en vidéo parlant sur lequel on utilise trois hauts-parleurs pour améliorer le son.

Augmentation du prix de la partie facultative
L'approche positive de Midway en ce qui concerne l'augmentation du prix de la partie se fait au choix du joueur.

Droits et marque déposée
Le Wizard of Wor est dépose et protégé par les lois sur les droits américains. Midway protegera ses droits de propriétaire contre toute contrefacon du Wizard of Wor

Wizard of Wor™

BALLY FRANCE, S.A.
52-54 AVENUE CAPITAINE GLARNER
93400 SAINT OUEN, FRANCE
NOUVEAU NUMERO DE TELEPHONE:
33/ 1/ 257 1311

MIDWAY MFG. CO.
A BALLY COMPANY
10750 West Grand Avenue
Franklin Park, Illinois 60131
Phone (312) 451-1360

For Service information—
call toll free 800-323-7182

©Copyright 1981 MIDWAY MFG CO
All rights reserved

Printed in U S A